

DFL-575

Dictionnaire encyclopédique de français

Mode d’emploi

www.franklin.com

Prière de lire les consignes de sécurité qui suivent avant d’utiliser votre appareil. **Remarque :** si l’appareil est utilisé par de jeunes enfants, assurez-vous qu’un adulte leur fasse d’abord la lecture du guide de l’utilisateur, et que l’utilisation qu’ils font de l’appareil soit surveillée. À défaut de quoi, l’enfant risquerait de se blesser.

1. Comment démarrer

1.1 Première Utilisation

L’appareil fonctionne à l’aide de deux piles au lithium CR-2032 pré-installées. Tournez l’appareil et retirez doucement le film de protection du compartiment des piles.

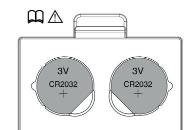
Appuyez sur ⏻ pour mettre l’appareil en marche. Utiliser un trombone pour appuyer doucement sur le bouton **RESET** qui se trouve derrière l’appareil. Reportez-vous à la section « Réinitialiser votre appareil » pour en savoir plus. **Avertissement !** Si vous appuyez trop fort sur le bouton de réinitialisation, vous risquez de désactiver définitivement votre appareil. En outre, la réinitialisation efface les paramètres et les informations que vous avez enregistrés.

1.2 Remplacer les piles

Les piles devraient être remplacées lorsque vous voyez l’indicateur de piles faibles. Assurez-vous d’avoir en main deux piles au lithium CR-2032, ainsi qu’un petit tournevis avant de suivre les étapes ci-dessous.

Avertissement : Si les piles n’ont plus aucune énergie, ou si vous mettez plus de quelques secondes à les échanger, les informations sauvegardées sur les livres integrés dans l’appareil peuvent être effacées. Conservez toujours des copies sur papier de vos informations importantes.

1. **Éteignez l’appareil et retournez-le.**
2. **Utiliser le tournevis pour dévisser la vis de fixation du couvercle du compartiment à piles.**
3. **Appuyez doucement sur l’onglet du couvercle du compartiment à piles et retirez-le.**



4. **Enlevez les piles usées.**
   - **Remarque :** servez-vous d’un trombone, si nécessaire, pour retirer les anciennes piles.
5. **Insérez 2 nouvelles piles au lithium CR-2032, côté positif vers le haut.**
   - **Important :** Assurez-vous que les piles soient installées correctement. Si la polarité n’est pas respectée, l’appareil pourrait être endommagé.
6. **Remettez le couvercle en place et revissez la vis de fixation.**

Précautions concernant les piles

- Vous ne devez pas mélanger différents types de piles, ou des piles usées avec des piles neuves.
- Les piles non rechargeables ne doivent pas être chargées. Ne rechargez jamais les piles incluses dans l’appareil.
- Les piles rechargeables doivent être retirées de l’appareil avant de les charger.
- La recharge des piles doit être effectué sous supervision d’un adulte.
- Il est recommandé d’utiliser uniquement des piles du même type (ou d’un type équivalent).
- Les terminaux inclus ne doivent pas être court-circuités.
- N’exposez pas les piles directement à une source de chaleur. N’essayez pas de les démonter. Pour l’utilisation adéquate des piles, respectez les instructions du fabricant.
- Retirez toujours de l’appareil les piles faibles ou vidées.
- Afin d’éviter des endommagements causés par une fuite de fluide des piles, remplacez la pile ou les piles une fois tous les deux ans, indépendamment de la fréquence d’utilisation durant cette période.
- En cas de fuite des piles, l’appareil peut être endommagé. Nettoyez immédiatement le compartiment des piles en prenant soin d’éviter le contact avec la peau.
- Gardez les piles hors de la portée de jeunes enfants. En cas d’ingurgitation, consultez immédiatement un médecin.

1.3 Guide des touches

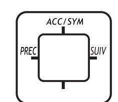
Touches du dictionnaire

DICT	Mène au dictionnaire.
SYN	Mène au dictionnaire des synonymes.
LEÇON	Mène au menu Les Essentiels. Permet d’ajouter un mot clé ou un mot mis en surbrillance à *Mon vocabulaire*.
CONJ	Conjugue un mot.
UTIL	Mène au menu Organiseur à partir duquel vous pouvez accéder à l’horloge, au répertoire, à la calculatrice, au convertisseur métrique et au convertisseur de devises.

Touches de fonction

⏻	Allume et éteint l’appareil.
MAJ	Passe à l’écriture en lettre majuscule. Permet de circuler en direction PRÉC et SUIV.
AIDE	Affiche un message d’aide.
ARR	Permet de revenir en arrière, d’effacer la lettre à gauche du curseur ou de désactiver la sélection d’une entrée.
ESPACE	Sur l’écran de saisie, ajoute un espace.
EFF	Dans le dictionnaire, passe à l’écran de saisie. Dans le convertisseur et le répertoire, passe à leurs menus principaux. Remet la calculatrice à zéro.
MENU	Mène au menu principal à partir duquel vous pouvez accéder au menu Jeux, aux paramètres de réglage de votre appareil, à un tutoriel et à une brève démonstration.
ENTRER	Permet d’entrer un mot, de sélectionner un choix, ou de commencer une mise en surbrillance dans une entrée.
?	A l’écran de saisie, tape un ? pour représenter une lettre dans un mot. Dans un menu, affiche un article du menu. Dans une entrée de dictionnaire, affiche la liste des Confondables (homonymes et homophones) pour un mot, si disponible. Dans les jeux, révèle la solution et termine la partie.

Touches de direction



Déplace dans la direction indiquée. Après avoir tapé une lettre, appuyez sur ▲ plusieurs fois pour faire défiler les accents disponibles pour la lettre saisie. Après avoir tapé un espace, appuyez sur ▲ plusieurs fois pour faire défiler les symboles disponibles : . ‘ , - /. Pour le répertoire, propose les symboles : . # @ _ \ / : & ‘) (et -.

Suivre les flèches

Les flèches clignotantes sur la droite de l’écran indiquent les touches de direction à appuyer pour se déplacer dans les menus ou voir plus de texte.

ESPACE	Dans les menus et les entrées de dictionnaire, permet de feuilleter vers le bas, de page en page.

Combinaisons de touches*

MAJ + ?	A l’écran de saisie, tape un astérisque pour remplacer une série de lettres dans un mot. Dans les jeux, donne un indice.
MAJ + ◀/▶	Dans le dictionnaire, affiche l’entrée précédente ou suivante.
MAJ + ▲/▼	Mène au premier ou au dernier

élément d'un menu. Place le curseur au début ou à la fin d'une entrée.

* *Tenez la première touche enfoncée tout en appuyant sur la deuxième.*

1.4 Aide toujours à portée de main

Vous pouvez lire un message d'aide toujours disponible en appuyant sur AIDE. Appuyez sur ▲/▼ pour lire. Tapez EFF pour quitter l'aide.

1.5 Illustrations d'écran

Certaines illustrations d'écran que vous allez voir sur votre appareil peuvent être légèrement differentes de celles figurant dans ce mode d'emploi. Cela ne signifie pas que votre appareil fonctionne mal.

2. Utilisation du dictionnaire

Pour rechercher un mot dans le dictionnaire, veuillez suivre les instructions suivantes.

1. **Appuyez sur DICT.**
2. **Tapez un mot, (par exemple, *leitmotiv*).**
   - Pour effacer une lettre, appuyez sur ARR. Pour taper une majuscule, tenez la touche MAJ enfoncée et appuyez sur une lettre.
3. **Appuyez sur ENTRER pour voir la définition.**
   - S'il existe plusieurs définitions, « *Entrée 1 de #* » apparaît. # représente le nombre de définitions disponibles.
4. **Appuyez sur ▼ ou ESPACE pour lire la définition.**
   - Tenez la touche MAJ enfoncée et appuyez sur ◀/▶ pour voir la définition suivante ou précédente.
5. **Appuyez sur EFF lorsque vous avez terminé.**

2.1 Lettres accentuées

Vous pouvez également rechercher des mots accentués sans taper leurs accents. S'il existe alors plusieurs formes possibles, le *Dictionnaire encyclopédique de français* vous propose une liste des possibilités, parmi lesquelles vous devez choisir celle souhaitée. Dans le cas d'une seule forme possible, l'ordinateur passe directement à l'entrée du mot.

Consultez la section « Choix de plusieurs formes » pour plus d'informations.

Pour entrer une lettre accentuée, tapez la lettre et appuyez sur ▲ jusqu'à affichage de l'accent voulu.

2.2 Choix de plusieurs formes

S'il existe plusieurs orthographes possibles pour un mot (par exemple, *résume* et *résumé*), les differentes possibilités apparaissent dans une liste. Il vous suffit alors de mettre l'orthographe de votre choix en surbrillance, puis d'appuyer sur ENTRER pour voir la définition correspondante.

Par exemple : Tapez *résume* à l'écran de saisie. Mettez en surbrillance l'orthographe de votre choix, puis appuyez sur ENTRER pour voir l'entrée correspondante. Pour retourner à la liste des possibilités, appuyez sur ARR.

2.3 Correction de fautes d'orthographe

S'il vous arrive de mal orthographier un mot, l'ordinateur vous propose une liste de corrections.

Par exemple, tapez *aprandre* à l'écran de saisie et appuyez sur ENTRER.

Utilisez les touches ▲/▼ pour mettre en surbrillance la correction de votre choix, puis appuyez sur ENTRER pour voir la définition. Pour retourner à la liste de corrections, appuyez sur ARR.

2.4 Trouver des mots

Si vous ne savez pas exactement comment écrire un mot, tapez un point d'interrogation (?) à la place de chaque lettre inconnue. Pour trouver des préfixes, des suffixes ou d'autres parties d'un mot, tapez un astérisque (*) à leur place dans le mot. Chaque astérisque peut remplacer toute une série de lettres.

Remarque : Si vous tapez un astérisque au début d'un mot, l'ordinateur peut mettre un petit moment avant de pouvoir afficher tous les mots correspondants.

1. **Appuyez sur DICT.**
2. **Tapez un mot avec ? et *. Par exemple, tapez *c?n*r*.**
   - Pour taper un astérisque, tenez la touche MAJ enfoncée puis appuyez sur ?.
3. **Appuyez sur ENTRER.**
4. **Appuyez sur ▼ pour déplacer la mise en surbrillance sur le mot de votre choix, puis appuyez sur ENTRER pour voir sa définition.**
5. **Lorsque vous avez terminé, appuyez sur EFF.**

2.5 Mise en surbrillance

Dans une entrée de dictionnaire, une entrée de dictionnaire des synonymes ou une liste de mots, vous pouvez également rechercher des mots en les mettant en surbrillance. Vous pouvez ainsi voir leurs définitions, leurs correspondances dans le dictionnaire des synonymes, ou les ajouter à *Mon vocabulaire*. Vous pouvez également voir leurs Confondables, si disponibles.

1. **Dans un texte, appuyez sur ENTRER pour faire apparaître la mise en surbrillance.**
   - Pour faire disparaître la mise en surbrillance, appuyez sur ARR.
2. **Utilisez les touches à flèches pour déplacer la mise en surbrillance sur le mot de votre choix.**

Pour...	Appuyez sur...
voir la définition du mot	ENTRER
voir l'entrée du dictionnaire des synonymes	SYN
voir les flexions du mot	CONJ
voir les Confondables (si disponibles)	?

3. **Lorsque vous avez terminé, appuyez sur EFF.**

2.6 Les Confondables

Les mots sujets à confusion, les « Confondables », peuvent être des homonymes, des homophones ou des variations orthographiques souvent confondues. Si un mot est sujet à confusion, l'abréviation conf clignotera dans le coin supérieur droit de l'écran. Pour alors voir les Confondables, suivez l'exemple ci-dessous :

1. **Appuyez sur DICT.**
2. **Tapez un mot (par exemple, *bal*), et appuyez sur ENTRER.**
   - L'abréviation **CONF** clignotera dans le coin supérieur droit de l'écran.
3. **Appuyez sur ? pour afficher les Confondables.**
   - Les Confondables sont accompagnés de termes permettant de les identifier.
4. **Appuyez sur ENTRER pour activer la mise en surbrillance.**
5. **Utilisez les touches à flèches pour déplacer la mise en surbrillance sur le mot voulu.**
6. **Appuyez sur ENTRER pour voir la définition du mot, ou appuyez sur SYN pour voir l'entrée du dictionnaire des synonymes.**

3. Utiliser le dictionnaire des synonymes

Les entrées du dictionnaire des synonymes se composent de synonymes et d'antonymes. Pour consulter le dictionnaire des synonymes, suivez les instructions suivantes.

1. **Appuyez sur DICT.**
2. **Tapez un mot (par exemple, *formidable*).**
3. **Appuyez sur SYN pour voir son entrée dans le dictionnaire des synonymes.**
4. **Appuyez sur ▼ ou ESPACE pour lire l'entrée choisie.**
5. **Appuyez sur EFF lorsque vous avez terminé.**

4. Conjugaisons

La fonction des conjugaisons montre les formes fléchies, et les changements dans le genre ou le temps, etc. d'un mot. Ce dictionnaire comprend les formes fléchies de noms, verbes, déterminants et autres.

1. **Appuyez sur DICT.**
2. **Tapez un mot et appuyez sur CONJ Par exemple, tapez *manger*.**
   - **Remarque :** Certains mots ont plusieurs façons d'être employés, et leurs flexions peuvent différer selon l'emploi du mot. Dans ce cas, une liste avec les différentes façons d'emploi du mot est affichée. Tapez ▲/▼ pour mettre votre choix en surbrillance, puis tapez ENTRER.
3. **Appuyez sur ▼ ou ESPACE pour faire défiler les mots.**
4. **Appuyez sur CONJ à plusieurs reprises pour afficher d'autres formes fléchies.**
   - Vous pouvez également tenir MAJ enfoncé et appuyer sur ◀/▶ pour voir le temps suivant ou précédent.
   - **Remarque :** Si le mot est un nom, un adjectif ou tout autre déterminant, il y aura qu'une forme.
5. **Appuyez sur EFF une fois terminé.**

4.1 Conjugaisons des verbes

Le Multidictionnaire du français conjugue les verbes dans les temps suivants : indicatif présent, indicatif imparfait, indicatif passé simple, indicatif futur simple, conditionnel présent, subjonctif présent, subjonctif imparfait, indicatif passé composé, indicatif plus-que-parfait, indicatif passé antérieur, indicatif futur antérieur, conditionnel passé, subjonctif passé, subjonctif plus-que-parfait, impératif, participe présent, et participe passé.

5. Se servir de *Mon vocabulaire*

Il vous est possible de sauvegarder jusqu'à 40 mots dans la liste de *Mon vocabulaire* pour une révision personnelle. *Mon vocabulaire* est sauvegardé après chaque séance, à moins que l'appareil ne soit remis à zéro.

Ajouter des mots du menu des Essentiels

1. **Appuyez sur LEÇON.**
2. ***Mon vocabulaire* est mis en surbrillance. Appuyez sur ENTRER pour confirmer votre choix.**
- Si la liste est vide, *Voir Liste: Vide* apparaît.
3. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour mettre *Ajouter un mot* en surbrillance, puis appuyez sur ENTRER.**
4. **Entrez un mot.**
5. **Appuyez sur ENTRER pour ajouter le mot.**

Ajouter des mots de l'écran de saisie

Vous pouvez directement ajouter des mots à *Mon vocabulaire* depuis n'importe quel écran de saisie.

1. **Appuyez sur DICT.**
2. **Tapez un mot que vous souhaitez ajouter à votre liste de mots. Par exemple, *baguette*.**
3. **Appuyez sur LEÇON.**
- Votre sélection paraîtra dans le menu. Pour l'exemple ci-dessus vous allez alors voir « Ajouter *baguette* » dans le menu.
4. **Appuyez sur ENTRER pour ajouter le mot.**
5. **Appuyez sur EFF pour retourner à l'écran de saisie.**

5.1 Ajouter des mots mis en surbrillance

Vous pouvez également ajouter des mots à *Mon vocabulaire* depuis une définition ou une liste de corrections. Mettez le mot en surbrillance et appuyez sur LEÇON. *Ajouter « votre mot »* paraîtra en surbrillance. Appuyez sur ENTRER pour ajouter le mot.

5.2 Ajouter des mots non figurants dans le dictionnaire

Si vous désirez ajouter un mot qui ne se trouve pas dans le dictionnaire, vous pouvez choisir l'une des deux options suivantes : *Ajouter quand même* ou *Annuler*. Mettez en surbrillance l'option de votre choix et appuyez sur ENTRER.

Avertissement : Ajouter des mots qui ne se trouvent pas déjà dans le dictionnaire utilise nettement plus de mémoire que d'ajouter des mots qui y figurent. Si vous décidez d'ajouter uniquement des mots qui ne figurent pas dans le dictionnaire, la liste de *Mon vocabulaire* ne pourra pas contenir plus de 10 mots.

5.3 Voir les mots sauvegardés

1. **Appuyez sur LEÇON.**
2. ***Mon vocabulaire* est en surbrillance. Appuyez sur ENTRER pour confirmer votre choix.**
3. ***Liste :…* est mis en surbrillance. Appuyez à nouveau sur ENTRER pour consulter la liste des mots sauvegardés.**
4. **Mettez en surbrillance le mot de votre choix.**
5. **Appuyez sur ENTRER pour voir sa définition.**
- Appuyez sur SYN pour voir son entrée de dictionnaire des synonymes (si disponible).
- Appuyez sur CONJ pour voir ses conjugaisons (si disponibles).

5.4 Supprimer un mot dans *Mon vocabulaire*

1. **Dans *Mon vocabulaire,* choisissez *Retirer un mot* et mettez le mot que vous désirez supprimer en surbrillance.**
2. **Appuyez sur ENTRER pour le supprimer.**

5.5 Effacer tous les mots de *Mon vocabulaire*

1. **Dans *Mon vocabulaire,* choisissez Effacer la liste.**
2. **Appuyez sur O pour confirmer l'effacement de la liste entière, ou sur N pour annuler l'opération.**

6. Les Essentiels

Servez-vous du menu des Essentiels pour sauvegarder, apprendre ou réviser du vocabulaire. Vous pouvez également lire des explications sur les règles de grammaire et de prononciation française, et en apprendre plus sur les éléments chimiques, les planètes, la géographie, les proverbes, et les départements de France.

1. **Appuyez sur LEÇON.**
2. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour choisir une rubrique et la mettre en surbrillance, puis appuyez sur ENTRER pour la sélectionner.**
- *Mon vocabulaire* est une liste de mots sauvegardés pour révision ou mémorisation postérieure. Voir « Utilisation de *Mon vocabulaire* » pour plus d'information.
- *Guide de grammaire* est un guide de grammaire française.
- *Eléments chimiques* contient des informations sur les éléments du système périodique.
- *Proverbes* permet de trouver des proverbes par sujets ou mots clés
- *Prononciation du français* est un guide pour la prononciation des mots français.
- *Géographie* contient des informations sur les pays et régions du monde. *Planètes* contient des informations sur les planètes.
- *Départements* contient des informations sur les départements et régions de France.
- *Concours d'orthographe* vous permet de faire des exercices d'orthographe avec des mots du dictionnaire ou de *Mon vocabulaire.*
- *Cartes éclair* vous permet de réviser du vocabulaire du dictionnaire ou de *Mon vocabulaire.*
3. Continuez à passer par les fonctions du menu jusqu'à arriver au texte souhaité.
4. **Appuyez sur ▼ ou ESPACE pour le lire.**
5. **Appuyez sur EFF une fois terminé.**

7. Utiliser le guide de grammaire

Votre multidictionnaire comprend un guide de grammaire qui donne les informations essentielles sur les notions grammaticales françaises.

1. **Appuyez sur LEÇON.**
2. **Appuyez sur ▼ pour mettre *Guide de grammaire* en surbrillance puis appuyez sur ENTRER.**
3. **Appuyez sur ▼ pour mettre le sujet que vous souhaitez étudier en surbrillance, puis appuyez sur ENTRER.**
- Continuez à passer les sous-sections nécéssaires jusqu'à arriver au texte souhaité.
4. **Appuyez sur ▼ ou ESPACE pour le lire.**
5. **Appuyez sur EFF une fois terminé.**

8. Concours d'orthographe

1. **Appuyez sur LEÇON.**
2. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour déplacer la mise en surbrillance sur *Concours d'orthographe,* puis appuyez sur ENTRER.**
- Vous avez au choix *Mon concours* qui utilise les mots de *Mon vocabulaire,* et *Concours d'orthographe* qui utilise des mots du dictionnaire.
3. **Sélectionnez le choix désiré et appuyez sur ENTRER.**
- Un mot s'affichera à l'écran en clignotant. Celui-ci doit alors être épelé.
4. **Tapez le mot que vous venez de voir et appuyez sur ENTRER pour voir si vous l'avez bien orthographié.**
5. **Appuyez sur ENTRER pour voir sa définition.**
- Appuyez sur SYN pour voir son entrée de dictionnaire des synonymes (si disponible). Appuyez sur CONJ pour voir ses conjugaisons (si disponibles). Pour ajouter un mot de l'entrée du dictionnaire à *Mon vocabulaire,* appuyez sur LEÇON.
6. **Appuyez sur ESPACE pour épeler un nouveau mot.**
7. **Appuyez sur EFF une fois terminé.**

9. Cartes éclair

1. **Appuyez sur LEÇON.**
2. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour déplacer la mise en surbrillance sur *Cartes éclair* et appuyez sur ENTRER.**
- Vous avez au choix *Mes cartes éclair* qui utilise les mots de *Mon vocabulaire,* et *Cartes éclair* qui utilise des mots du dictionnaire.
3. **Sélectionnez le choix désiré et appuyez sur ENTRER.**
- Un mot s'affichera à l'écran en clignotant pour que l'on puisse l'étudier ou le définir.
4. **Appuyez sur ENTRER pour voir la définition du mot.**
- Appuyez sur SYN pour voir son entrée de dictionnaire des synonymes (si disponible). Appuyez sur CONJ pour voir ses conjugaisons (si disponibles). Pour ajouter un mot de l'entrée du dictionnaire à *Mon vocabulaire,* appuyez sur LEÇON.
5. **Appuyez sur ESPACE pour voir un nouveau mot.**
6. **Appuyer sur EFF une fois terminé.**

10. Jouer aux jeux

Cet ordinateur vous offre une sélection de huit jeux amusants.

Remarque : Dans chaque jeu, vous pouvez voir la définition du mot en appuyant sur ENTRER. Appuyez sur ARR pour revenir au jeu.

10.1 Changement des paramètres de jeu

Avant de jouer, vous pouvez choisir la source des mots et le niveau de difficulté.

1. **Appuyez sur MENU.**
2. ***Jeux* est en surbrillance. Appuyez sur ENTRER pour confirmer votre choix.**
3. ***Options des jeux* est en surbrillance. Appuyez sur ENTRER pour confirmer votre choix.**
4. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour mettre *Mots* ou *Niveau* en surbrillance et appuyez sur ENTRER.**

- *Mots* choisit la source des mots : Dictionnaire ou *Ma liste de mots.*
- *Niveau* détermine le degré de difficulté d'un jeu: *Débutant, Moyen, Avancé, Expert* ou *Maître.*

5. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour mettre en surbrillance un nouveau paramètre et appuyez sur ENTRER pour le sélectionner.**
6. **Appuyez sur ARR pour revenir à *Options des jeux.***

10.2 Sélection d'un jeu

1. **Appuyez sur MENU.**
2. ***Jeux* est en surbrillance. Appuyez sur ENTRER pour confirmer votre choix.**
3. **Appuyez sur ▼ pour déplacer la mise en surbrillance sur le jeu de votre choix, et appuyez sur ENTRER .**

10.3 Obtenir de l'aide pendant le jeu

Au cours d'une partie, vous pouvez lire des instructions en appuyant sur AIDE. Pour obtenir un indice, maintenez MAJ enfoncé et appuyez sur ?. Pour révéler le mot et ainsi la solution du jeu, appuyez sur ?.

Remarque : Vous perdez la partie si vous demandez à révéler le mot du jeu.

10.4 Le pendu

Le jeu du Pendu sélectionne un mot mystère et met le candidat au défi de le deviner lettre par lettre. Les lettres du mot mystère sont dissimulées par des points d'interrogation. Le nombre d'essais est indiqué par un chiffre sur le côté de l'écran.

Vous devez alors taper les lettres que vous supposez faire partie du mot mystère. Si vous avez deviné une lettre correctement, elle sera affichée à la place du point d'interrogation correspondant. Maintenez la touche MAJ enfoncée, puis appuyez sur ? pour révéler une lettre. Appuyez sur ? pour révéler la solution entière.

Pour voir la définition du mot du jeu, appuyez sur ENTRER. Appuyez sur ARR pour revenir au jeu. Pour rejouer avec un nouveau mot, appuyez sur ESPACE.

10.5 Conjugaison

Conjugaison enseigne les conjugaisons des verbes. Ce jeu affiche le verbe à l'infinitif et vous demande d'entrer une conjugaison.

La conjugaison doit être orthographiée correctement, accents compris. Tapez le mot que vous supposez être correct, puis appuyez sur ENTRER. Maintenez la touche MAJ enfoncée et appuyez sur ? pour voir un conseil. Appuyez sur ? pour révéler le mot.

Pour voir la définition du mot du jeu, appuyez sur ENTRER. Appuyez sur ARR pour revenir au jeu. Pour essayer une nouvelle conjugaison du verbe en question, appuyez sur ESPACE . Maintenez la touche MAJ enfoncée et appuyez sur ▶ pour conjuguer un nouveau verbe.

10.6 Anagrammes

Saisissez un mot, puis appuyez sur ENTRER. Le nombre d'anagrammes possibles apparaît sur la droite de l'écran.

Maintenez la touche MAJ enfoncée, puis appuyez sur ? pour mélanger les lettres du mot choisi. Appuyez sur ? pour terminer la partie et révéler la solution. Appuyez sur ENTRER pour activer la mise en surbrillance, puis à l'aide des touches fléchées, mettez en surbrillance le mot qui vous intéresse. Appuyez de nouveau sur ENTRER pour voir la définition du mot. Appuyez sur ARR pour revenir au jeu.

10.7 Le petit train

Dans *Le petit train,* le joueur et l'ordinateur saisissent chacun à leur tour des lettres pour former un mot. Celui qui saisit la dernière lettre du mot remporte la partie. **Remarque :** les mots gagnants doivent avoir une longueur minimum de 4 lettres.

Pour voir affichée la lettre que vous pouvez saisir à votre tour, maintenez la touche MAJ enfoncée, puis appuyez sur ?. Appuyez sur ? pour terminer la partie et révéler le mot recherché. Pour voir la définition du mot, appuyez sur ENTRER. Appuyez sur ARR pour revenir au jeu. Pour essayer un nouveau mot, appuyez sur ESPACE.

10.8 Mes anagrammes

Mes anagrammes construit des anagrammes pour vous. Pour jouer, saisissez des lettres avec lesquelles vous souhaitez que *Mes anagrammes* forme des mots, puis appuyez sur ENTRER.

Mes anagrammes affiche les anagrammes possibles.

Pour afficher la définition d'une anagramme, appuyez sur ENTRER pour activer la mise en surbrillance, utilisez les touches fléchées pour sélectionner un mot, puis appuyez de nouveau sur ENTRER. Appuyez sur ARR pour revenir au jeu. Pour essayer un nouveau mot, appuyez sur ESPACE.

10.9 Lettramot

Lettramot teste votre habilité à former des mots à partir de lettres données en désordre. Une série de lettres est affichée. Saisissez des mots formés à partir de ces lettres, puis appuyez sur ENTRER. Le nombre de mots possibles est indiqué sur la droite de l'écran.

Maintenez la touche MAJ enfoncée, puis appuyez sur ? pour changer l'ordre des lettres dans le mot à deviner. Appuyez sur ? pour terminer la partie et révéler la solution. Appuyez sur ENTRER pour activer la mise en surbrillance, puis servez-vous des touches fléchées pour la déplacer sur le mot qui vous intéresse. Appuyez sur ENTRER pour voir sa définition. Appuyez sur ARR pour revenir au jeu. Pour essayer un nouveau lettramot, appuyez sur ESPACE.

10.10 Puissance 4

Puissance 4 défie le joueur d'aligner quatre disques dans une direction quelconque. Il est possible de jouer seul (*Puissance 4 (1 joueur)*) ou avec un ami (*Puissance 4 (2 joueurs)*).

Utilisez ◀ / ▶ pour déplacer le disque à l'endroit de votre choix, puis appuyez sur ENTRER. Un autre disque s'affiche en bas du rack et indique ainsi le tour du prochain joueur. Le premier joueur à avoir connecté quatre disques gagne la partie. Pour rejouer, appuyez sur ESPACE.

10.11 Tic Tac Toe

Dans *Tic Tac Toe,* pour gagner, le joueur doit poser trois « X » en ligne dans une grille avant que l'adversaire puisse poser trois « O » en ligne. Il est possible de jouer seul (*Tic Tac Toe (1 joueur)*) ou avec un ami (*Tic Tac Toe (2 joueurs)*).

La partie commence avec un « X » au milieu de la grille. Utilisez les touches fléchées pour marquer la postition souhaitée pour le symbole, puis tapez ENTRER. Continuez à remplir les cases de la grille jusqu'à ce qu'un des joueurs gagne, ou que toutes les cases soient remplies sans qu'il y ait de gagnant.

Le premier joueur à pouvoir placer trois « X » ou trois « O » en ligne gagne. Les symboles peuvent être alignés de façon horizontale, verticale ou diagonale. Pour rejouer, appuyez sur ESPACE.

11. Utiliser l'horloge

L'horloge affiche l'heure et la date actuelles. Vous pouvez sauvergarder deux horaires : heure locale et heure mondiale.

1. **Appuyez sur UTIL.**
2. ***Horloge* est en surbrillance. Appuyez sur ENTRER pour confirmer votre choix.**
3. **Appuyez sur ENTRER pour passer de l'heure locale à l'heure mondiale.**

11.1 Régler l'heure et la date

1. **A partir de l'heure locale, appuyez sur S pour régler l'heure et la date.**
2. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour surligner le réglage que vous voulez modifier, puis appuyez sur ENTRER.**

- Sélectionnez *Régler format de l'heure* pour sélectionner l'heure exprimée sur 12 heures ou sur 24 heures et l'ordre du jour et du mois dans la date.
- Sélectionnez *Régler l'heure d'été* pour activer ou désactiver le changement d'heure automatique.
- Sélectionnez *Régler l'heure* pour régler l'heure actuelle.
- Sélectionnez *Régler la date* pour régler la date d'aujourd'hui.
- Sélectionnez *Régler la ville locale* pour choisir la ville la plus proche de votre domicile.

3. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour mettre en surbrillance le réglage que vous voulez modifier, puis appuyez sur ENTRER.**

- **Remarque :** Lorsque vous réglez la date et l'heure, utilisez les boutons ◀ / ▶ pour vous déplacer entre les champs.

4. **Appuyez sur ARR lorsque vous avez terminé.**
5. **Appuyez sur ENTRER pour passer à l'heure mondiale.**

6. **Réglez l'heure mondiale de la même façon que l'heure locale.**

12. Se servir du répertoire

12.1 Ajouter des entrées

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 100 entrées personnelles dans le répertoire, contenant nom et numéros de téléphone. Le nombre total d'entrées que vous pouvez ajouter dépendra de la taille de chaque entrée.

1. **Appuyez sur UTIL.**
2. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour déplacer la mise en surbrillance sur *Répertoire* et appuyez sur ENTRER.**
3. **Mettre *Ajouter une entrée* en surbrillance, puis appuyez sur ENTRER.**
4. **Saisissez un nom, puis appuyez sur ENTRER.**
- Pour taper une majuscule, tenez MAJ enfoncé et tapez la lettre. Appuyez sur ARR pour effacer la dernière lettre tapée.
- Pour ajouter un symbole, tapez d'abord un ESPACE. Tenez ensuite ▲ pour faire défiler les symboles disponibles. Ceux-ci sont : . ' , : ; @ - / _ ~ et #.
5. **Saisissez un numéro de téléphone, puis appuyez sur ENTRER.**
- Les touches **A-P** permettent de saisir les chiffres *0* à *9*. Dans le champ pour numéros de téléphone, ceci sera effectué automatiquement.
  Pour ajouter un symbole, tapez d'abord un ESPACE. Tenez ensuite ▲ pour faire défiler les symboles disponibles. Ceux-ci sont : . ' , : ; @ - / _ ~ et #.
6. **Appuyez sur EFF pour revenir au menu Répertoire.**

12.2 Afficher ou modifier une entrée

1. **Appuyez sur UTIL.**
2. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour déplacer la mise en surbrillance sur *Répertoire* et appuyez sur ENTRER.**
3. **Mettre *Voir: XX entrée(s) (XX% libre)* en surbrillance, puis appuyez sur ENTRER.**
4. **Pour modifier une entrée, sélectionnez-la, puis appuyez sur ENTRER.**
- Saisissez vos changements. Utilisez ◀ pour déplacer le curseur, ARR pour effacer des caractères.
5. **Appuyez sur ENTRER pour passer au champ du numéro de téléphone.**
6. **Appuyez sur ENTRER pour sauvegarder vos changements.**
7. **Appuyez sur EFF pour revenir au menu Répertoire.**

12.3 Supprimer des entrées

1. **Appuyez sur UTIL.**
2. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour déplacer la mise en surbrillance sur *Répertoire* et appuyez sur ENTRER.**
3. **Mettre *Supprimer une entrée* en surbrillance, puis appuyez sur ENTRER.**
4. **Sélectionnez l'entrée que vous souhaitez supprimer et appuyez sur ENTRER.**
5. **Pour effacer toutes les entrées du répertoire, sélectionnez *Effacer toutes les entrées* dans le menu du répertoire, puis appuyez sur ENTRER.**
- Appuyez sur **O** pour confirmer l'effacement de toutes les entrées, ou **N** pour l'annuler.
6. **Appuyez sur EFF pour revenir au menu Répertoire.**

12.4 Installer un mot de passe

Vous avez la possibilité de protéger l'accès à votre répertoire avec un mot de passe.

Avertissement ! Gardez votre mot de passe par écrit et dans un endroit sûr. Si vous perdez ou oubliez votre mot de passe, vous devez retirer les piles de votre appareil pour pouvoir accéder de nouveau au répertoire. Ceci effacera toutes les données que vous aurez enregistrées auparavant.

1. **Appuyez sur UTIL.**
2. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour déplacer la mise en surbrillance sur *Répertoire* et appuyez sur ENTRER.**
3. **Mettre *Mot de passe* en surbrillance, puis appuyez sur ENTRER.**
4. **Saisissez un mot de passe de huit caractères maximum, puis appuyez sur ENTRER.**
- Utilisez ◀ pour déplacer le curseur, ARR pour effacer un caractère.
5. **Retapez le mot de passe, puis appuyez sur ENTRER pour le confirmer.**
- Le mot de passe vous sera demandé avant chaque première utilisation du répertoire.
6. **Pour modifier le mot de passe, répétez les étapes 1–5.**
- Pour supprimer le mot de passe, appuyez sur ENTRER dans l'écran de saisie du mot de passe sans avoir tapé de mot, donc dans l'écran vide.
7. **Appuyez sur EFF pour revenir au menu Répertoire.**

13. Utiliser la calculatrice

13.1 Effectuer des calculs

1. **Appuyez sur UTIL.**
2. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour déplacer la mise en surbrillance sur *Calculatrice* et appuyez sur ENTRER.**
3. **Saisissez un chiffre.**
- **Remarque :** Avec **A-P**, vous pouvez saisir les chiffres *0* à *9*, qui seront automatiquement tapés dans la fonction calculatrice. Saisissez un maximum de dix chiffres. Pour saisir une valeur décimale, appuyez sur **G(.)**. Pour modifier le signe d'un nombre, appuyez sur **Z(+/-)**.
4. **Appuyez sur une touche d'opération mathématique.**
5. **Tapez un autre chiffre.**
6. **Appuyez sur ENTRER.**

Pour calculer ...	**Appuyez sur ...**
Valeur réciproque	**Q(1/x)**
Valeur au carré	**D(x²)**
Pourcentage	**F(%)**
Racine carrée	**S(√x)**
Nombres négatifs	**W(+/-)**

7. **Appuyez sur EFF pour effacer les calculs et remettre la calculatrice à zéro.**

13.2 Utilisation de la mémoire de la calculatrice

1. **Lorsque vous êtes en mode calculatrice, exécutez une opération mathématique ou saisissez un nombre.**
2. **Pour ajouter le nombre affiché à la valeur en mémoire, appuyez sur la lettre X(M+). Pour soustraire ce nombre de la valeur en mémoire, appuyez sur la lettre C(M-).**
- Le M indique qu'il y a une valeur en mémoire.
3. **Pour faire apparaître la valeur en mémoire, appuyez sur la lettre V(MR).**
4. **Pour effacer la valeur en mémoire, appuyez sur la lettre B(MC).**

14. Utiliser le convertisseur

Le convertisseur vous permet de facilement convertir des mesures et devises.

14.1 Effectuer des conversions métriques

1. **Appuyez sur UTIL.**
2. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour déplacer la mise en surbrillance sur *Conversions* et appuyez sur ENTRER.**
3. **Utilisez ▼ pour choisir un type de conversion (par ex., *Poids*).**
4. **Choisissez une conversion (par ex., *grammes/onces*).**
5. **Saisissez un nombre après une des unités.**
- **Remarque :** Avec **A-P,** vous pouvez saisir automatiquement les chiffres *0* à *9* dans la fonction convertisseur. Appuyez sur ▲ / ▼ pour passer d'une ligne à l'autre. Appuyez sur ARR pour effacer un chiffre.
6. **Appuyez sur ENTRER pour effectuer la conversion.**
7. **Appuyez sur EFF pour effacer et revenir au menu Conversions.**

14.2 Effectuer des conversions de devises

1. **Appuyez sur UTIL.**
2. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour déplacer la mise en surbrillance sur *Conversions* et appuyez sur ENTRER.**
3. **Tenez MAJ enfoncé et appuyez sur ▼ pour mettre *Devises* en surbrillance et appuyez sur ENTRER.**
4. **Entrez un taux de change.**
- Le taux doit être exprimé en unités de l'autre devise pour une unité de la devise nationale (*n* devises étrangères / 1 devise nationale). Par exemple, pour une conversion de dollars U.S. en euros, entrez un taux de change de 1,256. Cela signifie que 1,256 dollar U.S. est équivalent à 1 euro.
5. **Saisissez une valeur pour la devise nationale ou la devise étrangère.**
- Appuyez sur ▲ / ▼ pour passer d'une ligne à l'autre. Utilisez ARR pour effacer un chiffre.
6. **Appuyez sur ENTRER pour effectuer la conversion.**
7. **Appuyez sur EFF pour effacer la conversion.**

15. Modifier les paramètres

Lors de l'utilisation de l'appareil, vous pouvez régler le contraste de l'écran, le temps de délai avant l'arrêt automatique de l'appareil, et la taille des lettres.

1. **Appuyez sur MENU.**
2. **Appuyez sur ▼ pour mettre *Paramètres* en surbrillance et appuyez sur ENTRER.**

3. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour mettre *Contraste, Arrêt* ou *Lettres* en surbrillance.**

- *Contraste* détermine la luminosité de l'écran.
- *Arrêt* détermine le temps de délai avant l'arrêt automatique de l'appareil quand aucune touche n'est saisie.
- *Lettres* détermine la taille d'affichage du texte.

4. **Appuyez sur ENTRER pour sélectionner l'option que vous souhaitez.**
5. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour mettre en surbrillance un nouveau paramètre et appuyez sur ENTRER pour le sélectionner.**

- Appuyez sur ARR si vous ne souhaitez pas changer le paramètre.

6. **Appuyez sur DICT pour revenir à l'écran de saisie.**

16. Lire les instructions

Servez-vous de cette option pour lire les instructions concernant l'utilisation de votre appareil.

1. **Appuyez sur MENU.**
2. **Appuyez sur ▼ pour mettre *Instructions* en surbrillance.**
3. **Appuyez sur ENTRER pour le sélectionner.**
4. **Appuyez sur ▲ / ▼ pour feuilleter et lire les instructions.**
5. **Appuyez sur DICT pour revenir à l'écran de saisie.**

17. Voir la démonstration

Vous pouvez regarder une démonstration des principales fonctions de ce dictionnaire à tout moment.

1. **Appuyez sur MENU.**
2. **Appuyez sur ▼ pour mettre *Voir la démo* en surbrillance.**
3. **Appuyez sur ENTRER pour la sélectionner.**

- Pour arrêter la démonstration, appuyez sur EFF.

4. **Appuyez sur DICT pour revenir à l'écran de saisie.**

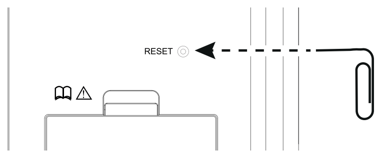
18. Réinitialiser votre appareil

Si le clavier ne répond plus, ou si l'écran fonctionne de manière erratique, effectuez une réinitialisation du système en suivant les étapes ci-dessous.

1. **Maintenez la touche EFF enfoncée tout en appuyant sur ⏻.**

- Si cela ne produit aucun effet, passez à l'étape 2.

2. **A l'aide d'un trombone, enfoncez délicatement le bouton de réinitialisation situé au dos de l'appareil.**



- Le message « Effacer tous réglages d'utilisateur? O/N » est affiché.
- **Remarque :** Ce message s'applique à l'information introduite par l'utilisateur (vos données personnelles), et non pas au texte du dictionnaire. Vos données personnelles comprennent *Mon vocabulaire,* le répertoire, et tous les réglages que vous avez modifiés.

3. **Appuyez sur N pour garder vos données personnelles.**

- Appuyez sur **O** pour effacer vos données personnelles.
- **Avertissement !** Si vous appuyez trop fort sur le bouton de réinitialisation, vous risquez de désactiver définitivement votre appareil. En outre, la réinitialisation efface les paramètres et les informations que vous avez enregistrés.

19. Plus d'informations

19.1 Spécifications

Modèle : DFL-575 *Dictionnaire encyclopedique de français*
Piles: deux piles au lithium CR-2032
Taille: 120 x 85 x 19 mm
Poids: 142 g
ISBN 978-1-59074-701-8

Importé dans la Communauté européenne par
Franklin Electronic Publishers GmbH, Kapellenstr. 13, 85622 Feldkirchen, Allemagne



19.2 Recyclage et mise au rebut

Mise au rebut de l'appareil

Cet appareil doit être éliminé via votre système local de recyclage des produits électroniques – ne le jetez pas avec vos déchets domestiques.

Mise au rebut de l'emballage

Veuillez conserver ce guide de l'utilisateur et tous les emballages, car ils contiennent des informations importantes. Informez-vous auprès des autorités responsables du recyclage dans votre région pour la mise au rebut de cet appareil.

Élimination des piles

Ne jetez pas les piles avec vos ordures ménagères. Veuillez observer la réglementation locale en vigueur lors de l'élimination des piles usées.

Il peut arriver à cet appareil de changer de mode de fonctionnement, de perdre des informations enregistrées en mémoire ou de ne pas répondre correctement suite à une décharge électrostatique ou à des transitoires électriques rapides. Il est possible de restaurer le fonctionnement normal de l'appareil en appuyant sur la touche de réinitialisation, en appuyant sur ⏻, ou en remplaçant les piles après avoir retiré les anciennes piles.

19.3 Contrat de licence (U.S. seulement)

VEUILLEZ LIRE CE CONTRAT DE LICENCE AVANT D'UTILISER CE PRODUIT. L'UTILISATION DE CET ARTICLE SIGNIFIE QUE VOUS ACCEPTEZ LES CONDITIONS DE CE CONTRAT. EN CAS DE NON-ACCEPTATION DE CES CONDITIONS, VOUS POUVEZ RETOURNER CE COLIS, ACCOMPAGNÉ DU REÇU, AU REVENDEUR CHEZ QUI L'ACHAT A ÉTÉ EFFECTUÉ, ET LE PRIX D'ACHAT DE CE PRODUIT VOUS SERA REMBOURSÉ.
PAR PRODUIT, l'on entendra le logiciel et la documentation contenus dans cet emballage et par FRANKLIN, Franklin Electronic Publishers, Inc.

Licence à usage limité

Tous les droits de ce PRODUIT demeurent la propriété de FRANKLIN. Cet achat vous permet d'obtenir de FRANKLIN une licence personnelle et non exclusive d'utilisation de ce PRODUIT.
Il est formellement interdit d'effectuer toute copie du PRODUIT ou des données qui s'y trouvent stockées au moment de l'achat, que ce soit sous forme électronique ou imprimée. Toute copie constituerait une infraction aux lois sur le copyright en vigueur. En outre, vous ne pouvez ni modifier, ni adapter, ni démonter, ni décompiler, ni traduire, ni créer d'œuvres dérivées de celui-ci, ni, en aucune façon, effectuer de l'ingénierie inverse sur le PRODUIT. Vous ne pouvez ni exporter ni réexporter, directement ou indirectement, le PRODUIT sans vous conformer aux réglementations gouvernementales en vigueur. Le PRODUIT contient des informations confidentielles et appartenant en propre à Franklin que vous acceptez de protéger de manière adéquate contre toute divulgation ou utilisation non autorisées. Cette licence est en vigueur jusqu'à sa résiliation par Franklin. En effet, FRANKLIN mettra fin immédiatement et sans préavis à cette licence en cas de manquement de votre part à l'une quelconque de ses clauses.

19.4 AVIS FCC (U.S. seulement)

Cet appareil est conforme à la Section 15 des Règlements FCC. Son utilisation est soumise aux deux conditions suivantes : (1) L'appareil ne doit pas provoquer de signaux parasites préjudiciables et (2) L'appareil doit accepter tout signal parasite reçu, y compris ceux qui risquent de provoquer un fonctionnement indésirable.
Avertissement : les modifications apportées à cet appareil qui n'auraient pas fait l'objet d'une approbation expresse de la partie responsable du respect de la conformité risquent d'entraîner l'annulation du droit d'utiliser le matériel.
REMARQUE : cet appareil a été testé et jugé conforme aux tolérances pour un appareil numérique de classe B, en vertu de la section 15 du Règlement de la FCC. Ces tolérances sont prévues pour offrir une protection raisonnable contre tout brouillage nuisible dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut irradier une énergie de radiofréquences, et risque, s'il n'est pas installé ou utilisé conformément aux instructions, de provoquer des interférences gênantes pour les communications radio. La présence d'interférences dans une installation particulière ne peut cependant être exclue.
Si ce matériel provoque des interférences gênant la réception radio ou télévision, ce qu'il est possible de déterminer en mettant l'appareil successivement hors et sous tension, l'utilisateur pourra essayer d'éliminer les interférences en s'y prenant de l'une des manières suivantes :

– en réorientant ou déplaçant l'antenne de réception ;
– en éloignant davantage l'appareil du récepteur ;
– en branchant l'appareil sur une prise faisant partie d'un circuit différent de celui sur lequel est branché le récepteur ;
– en consultant le revendeur de l'appareil ou un technicien radio/télévision qualifié.

REMARQUE : cet appareil a été testé avec des câbles blindés sur les unités périphériques. Pour assurer la conformité, utiliser des câbles blindés avec l'appareil.

REMARQUE : le fabricant n'est en aucun cas responsable des interférences radio ou télévision causées par des modifications non autorisées apportées à cet équipement. De telles modifications risquent d'entraîner l'annulation du droit à utiliser ce matériel.

19.5 Entretien du produit

Ce produit a été conçu pour être léger, compact et durable. Il s'agit néanmoins d'un appareil électronique qui doit être manier avec soin. Le produit risque en autre d'être endommagé en y exerçant une pression trop forte ou en l'entrechoquant avec d'autres objets. Pour éviter tout endommagement de votre appareil, veuillez suivre les conseils ci-dessous :

- Gardez le couvercle de l'appareil fermé lorsqu'il se trouve hors utilisation. Cela aidera à protéger l'écran afin qu'il ne soit pas brisé, rayé ou abîmé de quelconque manière.
- Ne faites pas tomber l'appareil, ni tentez de le plier, de l'écraser ou de lui appliquer une force excessive.
- N'exposez pas l'appareil à l'humidité, à la chaleur extrême ou prolongée, au froid, ou à d'autres conditions défavorables. Évitez de ranger l'appareil dans des endroits humides ou détrempés. Cet appareil n'est pas étanche.
- Pour nettoyer l'appareil, vaporisez un chiffon d'un produit nettoyant doux pour vitres et essuyez sa surface. Ne vaporisez pas de liquides directement sur la surface.
- Si la vitre de l'écran se brise, défaites-vous de l'appareil de manière appropriée en évitant le contact avec la peau, et lavez vous immédiatement les mains.
- Conservez les films de protection d'écran et les sacs plastique hors de la portée des nourrissons et des enfants en raison des risques de suffocation.

20. Informations sur la Garantie

20.1 Stipulation d'exonération de garantie

Hormis les clauses spécifiquement stipulées dans le présent accord de licence, Franklin n'accorde aucune garantie que ce soit, expresse ou tacite, concernant ce produit.

Pour la garantie limitée (États-Unis) en anglais, consulter www.franklin.com/service.

20.2 Garantie limitée (UE et Suisse)

Nonobstant l'exclusion de garantie stipulée ci-dessus, ce produit, à l'exception des piles et de l'affichage à cristaux liquides (LCD), est garanti par Franklin exempt de tout vice de matériau et de fabrication, et ce, pendant une période de deux ans à compter de la date d'achat. Pendant cette période, le produit sera réparé ou remplacé gratuitement par un produit équivalent (à la discrétion de Franklin) en cas de défaut dû à la main-d'œuvre ou au matériel.

Cette garantie exclut de manière explicite tout défaut dû à une mauvaise utilisation, à des dommages accidentels ou à l'usure normale. Cette garantie n'affecte en aucun cas les droits légaux des consommateurs.

20.3 Garantie limitée (en dehors des États-Unis, de l'UE et de la Suisse)

Nonobstant l'exclusion de garantie stipulée ci-dessus, ce produit, à l'exception des piles et de l'affichage à cristaux liquides (LCD), est garanti par Franklin exempt de tout vice de matériau et de fabrication, et ce, pendant une période de deux ans à compter de la date d'achat. Pendant cette période, le produit sera réparé ou remplacé gratuitement par un produit équivalent (à la discrétion de Franklin) en cas de défaut dû à la main-d'œuvre ou au matériel.

Les produits achetés en dehors des États-Unis, de l'Union européenne et de la Suisse, qui sont retournés pendant la période de garantie, devront être renvoyés au revendeur original avec la preuve de l'achat et une description du problème. Toute réparation effectuée sur un produit renvoyé sans preuve d'achat valide sera facturée au client.

Cette garantie exclut de manière explicite tout défaut dû à une mauvaise utilisation, à des dommages accidentels ou à l'usure normale. Cette garantie n'affecte en aucun cas les droits légaux des consommateurs.

MPT-28007-00
Rev. A

Printed in China